

Mencapai Kebahagiaan dari Penyakit Keloid sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis

Bima Rekso Wibowo

Universitas Negeri Padang,
Gedung Rectorate and Research Center Universitas Negeri Padang
Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat - 25132
E-mail: bimawibowo011@gmail.com

Abstrak

Penciptaan ini dilatarbelakangi pengalaman penulis saat mengalami penyakit keloid selama proses perjalanan hidup, sehingga mengubah perilaku penulis terhadap penampilan, lingkungan, aktivitas sehari-hari, dan sikap terhadap teman. Upaya yang dilakukan untuk sembuh sudah dilakukan tetapi belum menemukan hasil yang diharapkan, sehingga menganggap bahwa diri penulis belum bahagia. Penciptaan ini bisa bertujuan menjadi sebuah pembelajaran dan motivasi untuk orang lain agar tetap bersyukur dengan apa yang telah ditetapkan. Metode yang digunakan pada penciptaan ini yaitu *practice by research* yakni pengalaman diri penulis dan menggunakan literatur yang membawa pada metode David Campbell untuk mematangkan konsep berkarya. Proses kreatif menurut David Campbell ada lima tahapan yaitu: Persiapan, Konsentrasi, Inkubasi, Iluminasi, dan Verifikasi/Produksi. Selanjutnya, penulis melakukan perwujudan karya dengan membuat sketsa-sketsa, dilanjutkan penyelesaian karya yang berjudul "Mencapai kebahagiaan dengan cara bahagia". Penulis memetamorfosekan selotip sebagai bahan dalam karya karena memiliki sifat perekat di mana sifat tersebut sama seperti sifat keloid yang melekat pada kulit tubuh. Kesimpulan yang didapatkan yakni bahwa seiring berjalannya waktu penulis bisa terbiasa dengan keloid. Adanya dukungan orang-orang terdekat dan fenomena-fenomena yang terjadi menimbulkan sebuah pemikiran bahwa tidak ada satu pun manusia yang tidak memiliki kekurangan dan permasalahan dalam hidup, hanya bagaimana kita menerima keadaan terhadap apa yang ditetapkan dengan bersyukur sehingga kebahagiaan dapat dicapai.

Kata kunci: keloid, kebahagiaan, selotip

Achieving Happiness from Keloid as The Main Idea for Creation of Paintings

Abstract

This creation is motivated by the author's experience of experiencing keloids during his life, thus changing the author's behavior towards appearance, environment, daily activities, and attitudes towards friends. Efforts have been made to recover but haven't found the expected results, so that the writer assumes that he isn't happy. The aim of this creation to be a lesson and motivation for others to remain grateful for what has been set. The method that used in this creation is practice by research, that's the author's own experience and using literature that leads to David Campbell's method to finalize the concept of work. According to David Campbell, the creative process has 5 (five) stages: Preparation, Concentration, Incubation, Illumination, and Verification/Production. Furthermore, the author makes the embodiment of the work by making sketches and then proceeds to the completion of the work by title "Achieving Happiness in A Happy Way". The author makes a metaphor from masking tape as a material in the work because it has adhesive properties where the properties are the same as the characteristic of keloids attached to the skin of the body. The conclusion from the process of creating this artwork is as time goes by the author can get used to keloids. Support from closest people and the phenomena that occur give rise to a thought that there's not a single human being who doesn't have shortcomings and

problems in their life, just how do we accept the situation to what's set with gratitude so that happiness can be achieved.

Keywords: keloid, happiness, masking tape

PENDAHULUAN

Kebahagiaan menjadi topik yang sudah sejak lama diperbincangkan. Dalam disiplin ilmu psikologi, kebahagiaan mulai mengemuka sejalan dengan perkembangan gerakan psikologi positif. Psikologi positif berkembang dengan memfokuskan kajiannya untuk melihat potensi dan sisi-sisi positif manusia. Psikologi positif meyakini bahwa manusia sebagai makhluk yang mampu menentukan sendiri cara dalam memandang kehidupannya. Dengan demikian psikologi positif menekankan pentingnya pemaknaan hidup dan pemaknaan ini bersifat subjektif (Mayasari, 2014).

Kebahagiaan merupakan bagian dari kehidupan manusia yang memengaruhi psikologi manusia tersebut secara positif. Pada dasarnya, kebahagiaan itu mudah untuk dicapai, tergantung persepsi manusia itu sendiri terhadap kebahagiaan yang ingin ia dapatkan. Namun, ada beberapa orang yang sulit untuk mencapainya karena terdapat kendala. Salah satu kendala yang biasa dialami oleh manusia yaitu adanya keterbatasan baik fisik, materi, maupun jasmani. Keterbatasan fisik menjadi kendala besar karena bisa dilihat secara langsung oleh manusia lain, sedangkan materi maupun jasmani tidak bisa dilihat secara langsung. Beberapa keterbatasan fisik yang biasa kita temui antara lain lumpuh, cacat/disabilitas, penyakit kulit luar, dan lain-lain.

Kulit merupakan bagian terluas dari tubuh makhluk hidup. Kondisi kulit sangat memengaruhi penilaian dari orang lain maupun diri sendiri, sehingga bila terdapat penyakit dari bagian ini akan lebih cepat direspons oleh orang lain (Izzati et al., 2012), salah satunya yaitu keloid. Keloid ini sering dikeluhkan oleh sebagian masyarakat karena akibat dari pembentukan keloid tersebut dapat memperburuk penampilan kulit seseorang. Hal ini karena kulit merupakan organ yang dapat dilihat secara langsung dan dapat disentuh. Kulit memberikan kesan terhadap penampilan seseorang dan memiliki fungsi utama sebagai “selimut” yang melapisi permukaan tubuh serta memberikan perlindungan terhadap berbagai macam gangguan dan rangsangan dari luar.

Perjalanan hidup penulis mengalami penyakit keloid ini menjadi pemaknaan hidup yang sangat bermakna selama ini. Keterbatasan yang dimiliki membuat penulis membatasi penampilannya dikarenakan penyakit ini berhubungan dengan kulit. Hal ini terkadang menjadi beban sosial ketika ingin tampil seperti olahraga, kuliah, berkumpul dengan teman-teman, dan lain-lain. Penulis memiliki ketidakpercayaan diri (malu) untuk tampil dengan menggunakan pakaian tertentu

di muka umum. Terkadang keloid memberikan efek seperti gatal dan terjadi di waktu tertentu seperti malam hari sehingga mengganggu waktu istirahat. Efek dari kurangnya tidur berdampak pada kurangnya konsentrasi dan badan terasa lemas. Upaya untuk sembuh sudah dilakukan namun belum membuahkan hasil. Hal ini terus larut dan berjalan sampai bertahun-tahun sehingga mengubah cara bersikap dan berpenampilan penulis pada kehidupan sehari-hari, hal ini pun turut memengaruhi pencapaian kebahagiaan penulis.

Menurut Ernawati & Sari (2020), proses pemikiran yang berasal dari pengalaman dapat membangun suatu pikiran kreatif dalam menciptakan karya seni. Proses kreatif memiliki peran penting sebagai tindakan yang menyebabkan hadirnya karya seni dan desain. Sementara proses kreatif tidak lepas dari sesuatu yang telah ada sebelumnya. Tidak dapat dipungkiri sumber inspirasi dan ide penciptaan karya perupa dapat dipengaruhi beberapa faktor meliputi, pengalaman pribadi, lingkungan kehidupan sosial, dan wawasan pengetahuan yang diperolehnya. Oleh karena itu representasi karya berupa perpaduan yang berdasar pengalaman pribadi, pengaruh kehidupan sosial, dan berpegang pada wawasan pengetahuan di bidang seni rupa maupun desain, mampu melahirkan konsep karya yang kuat.

Karya seni “Mencapai Kebahagiaan dengan Cara Bahagia” divisualisasikan dalam seni lukis abstrak sehingga dapat memberikan pesan positif untuk masyarakat dan dapat dinikmati. Menurut Gozali (2019) dalam seni kontemporer, abstraksi hadir dengan hibriditas citra dan representasi yang dikombinasikan dengan material. Ungkapan abstrak yang dipilih adalah langkah untuk masuk kembali ke sisi personal, menggali makna melalui penyederhanaan bentuk, memunculkan sensasi mencipta untuk menghadirkan pengalaman baru dalam melihat karya oleh pengamat seni. Abstraksi menjadi sarana di mana seniman dapat mengungkapkan makna batin dalam seni. Abstraksi merupakan mode penciptaan seni yang memiliki kekhasan estetika tersendiri. Mode ini memberi penekanan pada sensibilitas dan intuisi dari seniman dalam melihat fenomena maupun dalam mengekspresikan pengalamannya.

Perwujudan karya seni lukis ini berdasar penyakit keloid yang dimiliki penulis, dimetaforakan dengan selotip. Selotip merupakan alat perekat yang sifatnya seperti penyakit keloid yang melekat pada tubuh penulis. Selotip juga memiliki sifat yang sulit untuk terurai bahkan dimusnahkan karena terbuat dari bahan plastik, sama seperti penyakit keloid penulis yang sulit untuk dihilangkan atau disembuhkan. Dalam karya seni lukis ini penulis juga akan menampilkan bentuk dan warna pada karya, di mana ide untuk bentuk lukisan dan warna-warna yang ditampilkan diambil dari bentuk penyakit itu sendiri dan perasaan yang dirasakan oleh penulis selama mengalami hal itu. Penulis juga mengolah warna cat

akrilik yang akan menjadi simbol dan pemaknaan rasa bersyukur dan proses pengalaman mengalami untuk apa yang sudah ditetapkan.

Rumusan penciptaan ada tiga pembahasan, yaitu pertama, bagaimana melihat penyakit yang dialami menjadi berguna dalam proses penciptaan karya seni lukis? Kedua, seperti apa memvisualisasikan penyakit yang dialami dengan menggunakan selotip sebagai metafora? Ketiga, mengapa konsep kebahagiaan dengan keloid digabungkan?

KAJIAN TEORI

Awal dari sebuah kehidupan banyak memiliki ketentuan yang sudah ditakdirkan untuk dijalankan. Kenyataan yang didapat juga terkadang tidak sesuai dengan ekspektasi. Dalam mengungkapkan kebahagiaan, ada berbagai cara yang dapat dilakukan. Kebahagiaan itu sendiri dapat menjadi salah satu tujuan kehidupan manusia. Dalam pencapaiannya, beberapa orang mengekspresikan ke dalam bentuk lain. Terkadang hal tersebut menjadi ide dalam pembentukan sebuah gagasan atau sebuah karya.

Manusia memaknai pengalamannya bisa melalui banyak cara: lewat sains, filsafat, seni, dan agama. Yang menjadi fokus utama di sini adalah ‘pengalaman’ itu. Seni adalah cara yang sangat unik dalam menafsir dan memaknai pengalaman itu, berbeda dari sains, agama, maupun filsafat. Seni juga mampu memberikan bentuk dari permasalahan pengalaman yang tidak jelas bentuknya dan mampu membentuk dari sesuatu hal yang tersembunyi, serta mengartikulasi yang tidak terartikulasi (Sugiharto, 2013).

Perasaan dan pengalaman yang tersalurkan dalam karya seni bisa dalam bermacam bentuk, salah satunya abstrak. Abstrak sering dianggap tidak menggambarkan apa-apa sama sekali, walaupun alih-alih hanya menghadirkan konfigurasi aktual bentuk dan warna yang dilukis, namun abstrak dipahami menggambarkan suatu yang tidak nyata tapi dirasakan. Walaupun lukisan abstrak tidak menggambarkan seseorang, pemandangan, pengaturan benda mati, dan lain-lain, namun lukisan abstrak itu justru menghadirkan pengalaman non-verbal melihat benda-benda lain, sering kali bentuk planar dan linier dalam pengaturan ruang yang dangkal (Fitra, 2018). Seperti namanya, seni abstrak ini berbetuk segala bentuk geometri dua dimensi seperti persegi, segitga, persegi panjang, lingkaran, dan lain-lain, logika perspektif menopang seni Renaisans sebagai upaya untuk membuat objek nyata dan semeriah mungkin.

Pengkarya sering melukiskan atau membuat makna baru dalam sebuah karya seni yang sering disebut metafora. Metafora bekerja melalui peminjaman bentuk atau objek secara visual untuk menghasilkan sebuah makna, kesan, atau pesan tertentu. Metafora bisa dilambangkan dengan tanda-tanda tertentu (*iconic*),

sehingga dengan pendekatan ini suatu karya memberikan kesan sebagaimana yang dimiliki oleh makna simbol/tanda yang dipinjamnya. Prinsip similaritas demikian tentunya yang diharapkan adalah nilai-nilai positif yang dimiliki oleh sistem tanda yang dipinjam, sehingga penikmat seni akan merasa akrab dengan objek karya seni rupa tersebut.

Menurut Susanto (2002), metafora digunakan untuk mengacu pada pergantian sebuah kata yang harfiah dengan sebuah kata lain yang figuratif. Pada dasarnya mereka memiliki kemiripan atau analogi di antara kata yang harfiah. Bagi Ricoeur (2014) metafora adalah sebuah bentuk wacana maupun proses yang bersifat retorik yang memungkinkan kita mendapatkan kemampuan untuk mendeskripsikan kenyataan; sebuah kemampuan yang biasanya dimiliki sebuah karya-karya fiksi. Metafora dapat berupa perlambangan dan bahasa tanda yang dapat mewakili pikiran pemakainya dalam menumpahkan ide-idenya.

METODE

Penciptaan ini berawal dari sebuah pemikiran untuk mewujudkan karya seni rupa yang memiliki landasan yang jelas dengan melakukan riset karya terlebih dahulu, yaitu dengan membaca alam sekitar dan verifikasi. Karya yang dibuat tidak serta merta hanya sebatas ekspresi jiwa. Selalu mengambil pembelajaran atas apa yang sudah dilakukan dan mencatat poin-poin penting yang berguna untuk perwujudan karya. Secara keseluruhan, seseorang dituntut untuk melakukan dengan sistematis dan penuh kesadaran tentang apa yang dilakukannya.

Praktik dan literatur membawa pada metode David Campbell untuk mematangkan konsep berkarya. Setelah itu, pengembangan konsep pada perwujudan bentuk karya seni. Dalam seni rupa, ada banyak pandangan mengenai cara dalam menciptakan sebuah karya. Tetapi Campbell (1986) mengemukakan bahwa proses kreatif ada beberapa tahapan yaitu:

1. Tahap Persiapan (*Preparation*)

Tahapan persiapan dilakukan dengan mendalami kegelisahan yang dialami, lalu membuat catatan yang akan dijadikan konsep penciptaan. Mencoba berpikir jernih tentang penyakit yang diderita dan bersyukur dengan apa yang dimiliki, lalu mengembangkan itu sebagai ide dan dikaitkan dengan selotip sebagai metafora penyakit tersebut.

2. Tahap Konsentrasi (*Concentration*)

Tahapan ini mencoba untuk memfokuskan pada titik timbulnya permasalahan, di mana pada awal pemikiran sebuah ide tidak perlu mencari jauh ke luar akan tetapi mencoba melihat ke dalam diri sendiri terlebih dahulu dan

konsentrasi untuk memikirkan ide tersebut. Tahap selanjutnya pengkarya memfokuskan permasalahan tersebut menjadi sebuah karya dan terwujud dengan benda yang dipilih sebagai metafora permasalahan tersebut, yaitu selotip.

3. Tahap Inkubasi (*Incubation*)

Tahapan inkubasi adalah kegiatan melakukan jarak terhadap permasalahan yang ingin diangkat dan membuat tenang pemikiran setelah melakukan konsentrasi yang dalam terhadap permasalahan dan ide yang ingin dibentuk, dapat melalui berolahraga, berwisata, bermain *game*, dan menonton film.

4. Tahap Iluminasi (*Illumination*)

Tahap iluminasi dapat dilakukan dengan menyelesaikan permasalahan yang didapat sehingga benar-benar bisa diangkat menjadi sebuah ide, kemudian mendalami masalah teknik untuk pengungkapan menggunakan metafora yang sesuai dengan permasalahan. Pada tahap ini juga dilakukan eksperimen untuk mendapatkan penunjang metafora yang akan digunakan. Semua hal ini dilakukan guna mempertajam dan memperjelas konsep dan ide yang akan diangkat dan ditetapkan.

5. Tahap Verifikasi (*Verification/Production*)

Tahapan verifikasi yaitu merangkai susunan yang didapat dan sesuai dengan perencanaan pembentukan ide dan konsep. Lalu menghubungkannya dengan bahan-bahan yang dimiliki, seperti cat, kanvas, selotip. Tahap selanjutnya dilakukan penekanan pada inovasi agar memiliki kekuatan dan keyakinan untuk disampaikan kepada orang lain serta meyakinkan semua benar-benar bisa terwujud dari kegelisahan yang dialami dalam ide perwujudan.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

Pada proses ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Persiapan alat dan bahan yang akan digunakan untuk pembuatan karya. Ada pun alat dan bahannya yaitu kuas, palet, cat akrilik, kain kanvas *Marzoto* 160 x 200cm, spanram 150 x 200cm, selotip, *gun stapler*, penggaris, dan lain-lain.



Gambar 1. Alat dan Bahan
Sumber: Dokumentasi Bima Rekso W., 2022

2. Perancangan bentuk karya dengan membuat alternatif desain/sketsa pada media kertas. Perancangan ini merupakan pengembangan ide yang divisualkan dalam bentuk sketsa.



Gambar 2. Desain/Sketsa
Sumber: Dokumentasi Bima Rekso W., 2022

3. Perwujudan karya pada kanvas sebagai media karya seni lukis. Desain karya yang telah dibuat sebelumnya pada media kertas, direalisasikan pada kanvas. Proses realisasi karya ini sama seperti pemindahan visual ke kanvas dengan menggunakan alat dan bahan yang sudah disiapkan. Pada proses perwujudan karya ini digunakan teknik-teknik pewarnaan ataupun penciptaan visual yang lebih kompleks dengan menggunakan selotip sebagai metafora penyakit keloid yang dialami penulis. Permainan ataupun ketelitian dalam menggunakan garis-garis atau warna pada perwujudan karya sangat berpengaruh untuk menciptakan maksud yang ingin disampaikan oleh pengkarya.

4. *Finishing*/akhir dari tahapan proses perwujudan karya ini berupa merapikan hasil karya yang sudah dirasa jadi. Karya yang telah selesai dirapikan kembali secara keseluruhan baik spanramnya maupun karyanya dengan cara melapisi karya dengan cat semprot jenis *Clear*. Bagian belakang atau pinggiran spanram pada karya dirapikan. Kemudian karya dilapisi dengan cat semprot *Clear* atau warna transparan bertujuan agar karya terlihat bersih, mengkilap, tidak kotor, dan tidak rusak akibat tergores.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penciptaan sebuah karya tidak terlepas dari sebuah pengalaman yang dirasakan sehingga menciptakan sebuah imajinasi yang diwujudkan dalam sebuah karya. Imajinasi yang tercipta dalam pikiran kita sesungguhnya terkonsep atas hal-hal yang pernah dipahami secara indrawi pengkarya sehingga membentuk sebuah orisinalitas suatu karya sebagai identitas diri seniman, bukan melalui sesuatu yang tidak ada atau hilang menjadi ada (Albahi, 2021). Berdasarkan penjelasan landasan teori sebelumnya, terbentuk beberapa karya dari hasil pencarian beberapa teori dan imajinasi pengkarya dari pengalaman yang dialami. Wujud karya tersebut dapat dilihat dari beberapa karya berikut:



Gambar 3. "Dilema"; 150 x 200 cm; akrilik di atas kanvas, 2022
Sumber: Dokumentasi Bima Rekso W., 2022

Karya pertama menampilkan sebuah penggambaran mengenai kebingungan (dilema) pengkarya ketika awal penyakit keloid muncul pada tubuh. Semua pikiran negatif akan kemungkinan yang bisa terjadi ke depan seketika membayangi pengkarya. Pikiran-pikiran negatif yang bisa saja menimbulkan permasalahan dalam hidup pengkarya menjadi bayangan buruk yang terlintas dalam pikiran.

Menurut Hayati (2021), tekanan dan berbagai perasaan tidak nyaman dapat memicu kecemasan yang sering kali dihindari karena dapat menjadi suatu bentuk pertahanan diri dari sakit akibat kecemasan tersebut, secara tidak langsung kita berbohong pada diri sendiri. Namun, dalam hal ini dari semua pikiran negatif tersebut, dalam diri pengkarya masih terdapat suatu energi positif yang dipercaya

bisa mengalahkan pikiran negatif tersebut. Titik hitam menggambarkan sebuah energi positif yang dipercaya dapat melewati kehidupan walaupun dengan memiliki penyakit keloid. Warna-warna yang terbentuk dengan bentuk-bentuk yang tidak beraturan menggambarkan perasaan pengkarya yang dilema mengenai keberadaan penyakit keloid ini.



Gambar 4. “Ambigu”; 150 x 200 cm; akrilik di atas kanvas, 2022
Sumber: Dokumentasi Bima Rekso W., 2022

Karya kedua di atas (Gambar 4), berawal dari inspirasi sebuah pikiran pengkarya tentang perasaan ketika penyakit keloid mulai tumbuh menjadi banyak pada tubuh pengkarya. Sebuah usaha telah dilakukan untuk menghilangkan keloid tersebut dengan cara operasi, suntik, maupun dengan obat-obatan. Namun, usaha yang dilakukan tidak membuahkan hasil nyata terhadap keinginan menghilangkan keloid tersebut sehingga keloid yang semula hanya muncul satu pada tubuh pengkarya, justru berkembang menjadi banyak dan muncul beberapa di sekitarnya. Akibat hal tersebut, muncul rasa kecemasan mengenai apakah keloid tersebut nantinya akan menjadi hal buruk atau hanya akan menjadi sebuah penyakit yang membekas di tubuh saja.

Warna abu-abu yang menjadi latar dari lukisan ini menjelaskan perasaan ambigu terhadap keberadaan keloid tersebut. Makna sebuah filosofi warna merupakan refleksi diri dalam kehidupan seperti baik-buruk, suka-duka, dan sebagainya yang merupakan dua sifat bertolak belakang. Namun, hal tersebut tidak diperselisihkan melainkan harus diserasikan agar mampu berjalan berdampingan secara seimbang (Sunaryo, 2018).



Gambar 5. “Di Air Mata Ada Mata Air”; 200 x 200 cm; akrilik di atas kanvas, 2022
Sumber: Dokumentasi Bima Rekso W., 2022

Karya ketiga di atas (Gambar 5), merupakan suatu kondisi bersyukur dari keadaan yang dialami pengkarya mengenai pengalaman memiliki keloid. Rasa bersyukur (*gratitude*) merupakan salah satu kajian psikologi positif tersebut, yang mana berarti mengucapkan terima kasih atas anugerah yang telah diberikan dalam proses perjalanan hidup seseorang. Bersyukur juga menimbulkan dampak positif bagi diri sendiri, di mana rasa syukur dapat menurunkan emosi negatif yang timbul akibat ketidaksesuaian ekspektasi (Akmal dan Masyhuri, 2018).

Sama seperti yang dialami pengkarya, yaitu kebingungan, keraguan, keterpurukan akan timbulnya keloid pada tubuh pengkarya, menimbulkan kesedihan (air mata) pada awalnya, namun ternyata ada hikmah di balik kejadian tersebut. Rasa syukur yang tercipta dari kejadian tersebut menimbulkan kebahagiaan bagi pengkarya. Kebahagiaan tersebut bisa memberikan inspirasi bagi dirinya dalam berkarya dan memberikan energi positif bagi pikiran bahwa segala sesuatu di dunia ini tidak ada yang sempurna walaupun hal tersebut tidak nampak. Air mata pada lukisan tersebut digambarkan dengan titik warna merah pada bagian atas lukisan yang menandakan sumber dari inspirasi ataupun sumber kejadian/pengalaman dalam kehidupan pengkarya.

Mata air yang diungkapkan dalam lukisan tersebut merupakan warna-warna dalam berbagai bentuk yang semula berbentuk tidak beraturan kemudian lama-lama menjadi lebih rapi ke arah bawah. Hal tersebut mengartikan bahwa pengkarya dalam menjalani kehidupan dengan memiliki keloid pada tubuhnya, mengalami lika-liku perasaan yang semula memberikan dampak kesedihan, kesusahan,

kebingungan, dan lain-lain. Perasaan tersebut menimbulkan rasa syukur untuk menerima keadaan tersebut sehingga perasaan atau proses penerimaan tersebut menjadikan hati pengkarya menjadi lebih ikhlas dalam menerima kenyataan hidup dan mencapai suatu tujuan dalam kehidupannya yaitu mencapai kebahagiaan.

KESIMPULAN

Pengalaman hidup yang dialami seseorang memanglah berbeda satu dengan yang lainnya. Namun, dari pengalaman hidup tersebut pasti terdapat satu permasalahan yang timbul akibat kekurangan yang dimiliki seseorang. Bagi seorang pengkarya, pengalaman dan permasalahan tersebut dapat menjadi suatu ide untuk berkarya yang bisa diekspresikan dalam bentuk suatu seni lukis. Sama seperti keloid yang dimiliki pengkarya dapat menimbulkan gejala perasaan emosi dari waktu ke waktu sehingga dapat menjadi sebuah ide penciptaan sebuah karya seni. Penggunaan selotip sebagai metafora penyakit keloid pada hasil karya seni lukis dikarenakan selotip memiliki sifat perekat yang dianggap sama seperti sifat keloid yang merekat pada tubuh manusia. Penempelan warna-warna cat pada karya menggunakan selotip sehingga membentuk suatu lukisan abstrak di mana warna-warna tersebut menggambarkan perasaan emosi yang dialami pengkarya di setiap lukisan-lukisan yang dihasilkan.

Perwujudan karya dengan judul “Di Air Mata Ada Mata Air” ini merupakan kesimpulan dari fenomena pengalaman hidup yang dialami pengkarya. Proses demi proses dalam mencapai kebahagiaan, membentuk perubahan-perubahan perasaan yang selanjutnya mengubah perilaku-perilaku dalam menjalani hidup. Semua pengalaman akan perasaan yang sedih, ragu, bingung, menjadikan pribadi pengkarya lebih ikhlas dan penuh syukur dalam menjalani hidup. Hal ini pula yang dapat dijadikan sebagai motivasi dan pembelajaran bagi orang lain agar selalu bersyukur dengan keadaan yang telah ditetapkan.

SARAN

Penciptaan karya seni pasti meninggalkan kekurangan menurut beberapa penikmat seni. Pengkarya menyadari hal tersebut dan terbuka dalam membuka saran. Namun di samping hal itu, pengkarya berharap semoga karya seni ini dapat menjadi inspirasi bagi para penikmat seni rupa dan bagi masyarakat pada umumnya. Semoga pesan-pesan yang disampaikan dalam karya seni ini juga bisa menjadi motivasi untuk selalu sabar, ikhlas, dan jangan lupa bersyukur dalam menjalani kehidupan walaupun dengan kekurangan yang ada. Semua yang telah ditetapkan merupakan sebuah ketentuan yang harus dijalani, hanya bagaimana orang tersebut menyikapinya.

KEPUSTAKAAN

- Akmal dan Masyhuri (2018). Konsep syukur (*KONSEP SYUKUR (GRATEFULNES) (Kajian Empiris Makna Syukur Bagi Guru Pon-Pes Daarunnahdhah Thawalib Bangkinang Seberang, Kampar, Riau, 7(2), 1–22.*
- Albahi, H. D. (2021). “Dinamika Merantau”: Perwujudan Kristalisasi Memori dalam Karya Lukis. *Journal of Contemporary Indonesian Art, 7(2), 90–97.*
- Campbell, D. (1986). *Mengembangkan Kreativitas. Disadur A. M. Mangunhardjana.* Kanisius.
- Ernawati, E., & Sari, R. N. (2020). Representasi Kesadaran Budaya Lokal Perupa dalam Penciptaan Karya Seni Rupa dan Desain Era Kontemporer. *Invensi, 5(2), 81–99.*
- Fitra, E. N. (2018). *Ekspresi dalam Aliran Seni Lukis Abstrak.* https://www.academia.edu/41281757/EKSPRESI_DALAM_ALIRAN_SENI_LUKIS_ABSTRAK_Erdiansya_nur_fitra_Desain_Komunikasi_Visual_Universitas_Negeri_Makassar
- Gozali, A. (2019). Dimensi Spiritual Dalam Seni Lukis Abstrak Kontemporer Indonesia: Sejarah Dan Wacana. *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya, 11(1), 1–15.*
- Hayati, R. A. (2021). Self Healing dari Trauma Masa Lalu dalam Karya Seni Lukis Abstrak. *Invensi, 6(2), 109–119.*
- Izzati, A., Tjandra, O., & Waluya. (2012). Gambaran Penerimaan Diri Pada Penderita Psoriasis Jurnal Psikologi. *Jurnal Psikologi Esa Unggul, 10(02), 68.*
- Mayasari, R. (2014). Religiusitas Islam dan kebahagiaan (Sebuah telaah dengan perspektif psikologi). *Al-Munzir, 7(2), 81–100.*
- Ricoeur, P. (2014). *Teori Interpretasi Membelah Makna dalam Anatomi Teks.* CV. IRCiSoD.
- Sugiharto, B. (2013). *Untuk apa seni? Matahari.*
- Sunaryo, A. (2018). *Seni rupa Nusantara pengantar kajian dan apresiasi seni.* Dahara Prize.
- Susanto, M. (2002). *Diksi Rupa : Kumpulan Istilah Seni Rupa.* Kanisius.